

Jussi Pitkänen

Television tulevaisuuden näkymiä

**Opinnäytetyö
CENTRIA AMMATTIKORKEAKOULU
Mediatekniikan koulutusohjelma
Toukokuu 2015**

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Yksikkö Ylivieska	Aika Toukokuu 2015	Tekijä/tekijät Jussi Pitkänen
Koulutusohjelma Mediatekniikan koulutusohjelma		
Työn nimi Television tulevaisuuden näkymiä.		
Työn ohjaaja Hannu Puomio		Sivumäärä 28
Työelämäohjaaja		
<p>Työni aiheena oli tutkia television tulevaisuutta. Tavoitteena oli saada kuvaa siitä miten televisio tulee muuttumaan tulevaisuudessa. Tutkin joitain perinteisen tv:n kilpailijoita arvioidakseni niiden tulevaisuudenvaikutusta televisioon. Tuloksina syntyi muutamia arvioita ja ennusteita television tulevaisuudesta.</p>		
Asiasanat streamaus, televisio, VOD.		

ABSTRACT

Unit Ylivieska	Date May 2015	Author/s Jussi Pitkänen
Degree programme Media technology		
Name of thesis Future outlook of television.		
Instructor Hannu Puomio		Pages 28
Supervisor		
<p>It was my subject to research the future of the television. It was my goal to reach some conclusion how television will change in the future. I researched some of the competitors of conventional television to measure their impact on the future of television. I produced some assessments and predictions on the future outlook of television.</p>		
Key words streaming, television, VOD.		

1 JOHDANTO	1
2 PERINTEINEN TELEVISIO	2
2.1 Television historia	2
2.2 Television keskeisiä ominaisuuksia	3
2.3 Television tulevaisuus	5
3 NETFLIX	7
3.1 Netflixin historia	7
3.2 Netflixin keskeisiä ominaisuuksia (VOD -palveluiden osalta)	8
3.3 Eroavaisuuksia tavalliseen televisioon nähden	11
3.4 Netflixin tulevaisuus	13
4 TWITCH.TV	15
4.1 Twitch.tv:n historia	15
4.2 Twitch.tv:n keskeisiä ominaisuuksia	16
4.3 Eroavaisuuksia tavalliseen televisioon nähden	20
4.4 Twitch.tv:n tulevaisuus	23
5 TULOKSET JA POHDINTA	26
LÄHTEET	28
LIITTEET	
KUVIOT	
KUVIO 1. Amerikkalaisia television katsojalukuja	6
KUVIO 2. Amerikkalaista nettiliikennettä Helmikuussa	17

1 JOHDANTO

Aiheenani oli tutkia television tulevaisuutta. Aiheeni jakautuu kolmeen suureen päälukuun. Ensimmäisessä tutkin perinteisen television historiaa, ominaisuuksia ja tulevaisuutta. Toisessa luvussa käsittelen Netflix nimistä palvelua esimerkkinä VOD – tyyppisestä suoratoistosta. Myös Netflixistä käydään läpi historia, ominaisuudet ja mahdollinen tulevaisuus. Näiden lisäksi perehdytään Netflixin eroihin perinteiseen televisioon nähden. Kolmannessa luvussa saman käsittelyn saa Twitch.tv. Lopuksi tuloksissa ja pohdinnassa pyritään vetämään yhteen päätelmiä ja ennustuksia.

Suurin yksittäinen ongelma oli näennäisesti yksinkertaisen aiheen laajuus. Esimerkiksi valintaprosessi mitä palveluita otettaisiin käsiteltäviksi oli hyvin sanoisiko brutaali. Käsittelyn ulkopuolelle jäi monia hyvinkin vakavastiotettavia palveluita. Valitsin itselleni mielenkiintoisimpia ja mahdollisesti vielä toistaiseksi useille jossain määrin vieraita palveluita käsiteltäväksi. Samoin historian ja ominaisuuksien osalta pyrin sen sijaan, että käsittelisin kaikki aiheet tyhjentävästi, keskittymään joko oleellisiin tai mielenkiintoisiin seikkoihin.

Työssä on käytetty pääasiassa sähköisiä lähteitä. Tilastojen ja kaavioiden avulla on pyritty saamaan kuvaa suunnasta mihin television ja sen kilpailijoiden kehitys johtaa. Tärkeimpiä lähteitä olivat Netflixin omat sivut sekä Twitch.tv:n blogi.

2 PERINTEINEN TELEVISIO

2.1 Television historiaa

Television juuret ulottuvat kauemmas kuin yleisesti kuvittelisi. Jonkinlaisia esiasteita tai kenties esiasteen esiasteita löytyy jo 1800 -luvun puolen välin tienoilta. Liikkuva kuva vaikuttaa olleen mielenkiinnon kohteena siis jo pitemmän aikaa. Täytyi kuitenkin odottaa 1920 -luvulle asti, ennen kuin voidaan varsinaisesta televisiosta puhua mitään. Tammikuussa 1926 John Logie Baird onnistui lähettämään kuvaa kasvoista radion avulla. Tätä pidettiin ensimmäisenä televisio - esityksenä. Varsinaista sähkötelevisiota esiteltiin syyskuussa 1928 Philo Farnsworthin toimesta San Franciscossa. Television alkuvaiheet olivat varsin vivahteikkaat. Tuntui, että television liittyvää teknologiaa kehitettiin aivan globaalilta pohjalta. Tutkijat Venäjältä Amerikkaan ja Japanista Meksikoon asti toivat omat antinsa television kehitykseen. Onkin mahdotonta tai ainakin vaikeaa jakaa kunniaa yksittäisille henkilöille television isinä (tai äiteinä). Ensimmäinen kaupallinen televisio kanava perustettiin jo 1928.

Saksalaiset olivat varsin innokkaita televison käytön kehittäjiä. Saksalaiset olivatkin aloittaneet ensimmäiset säännölliset televisiolähetykset 1935. Kesä 1936 taas on merkityksellinen siksi, että sen vuoden Berliinin kesäolympialaiset olivat ensimmäiset, jotka televisioitiin. Tarkoituksena toki silloin oli käyttää televisiota lähinnä propagandan välineenä. Natsit olivat päässeet valtaan 1933 ja propaganda kaikissa muodoissaan oli yksi heidän pääaseitään. Olympialaisista valmisteltiin speaktaakkeli Saksan kunnian kasvattamiseksi. Propagandatyössä käytettiin kaikkia medioita hyväksi. Uraauurtavaa kuitenkin oli ottaa televisio yhdeksi keinoista. Olympialaisten aikana tajuttiinkin, kuinka tehokas se medianä on. Sen jälkeen televisioon kiinnitettiin suurempaa mielenkiintoa muuallakin. Urheilutapahtumat toki ovat nykyäänkin varmasti yksiä suosituimpia ohjelmia televisiossa. Puoluepropaganda tosin on muuttunut lähinnä kaupalliseksi propagandaksi.

Television suosio kasvoi vuosien ja vuosikymmenten kuluessa. Teknologian kehittyminen mahdollisti itse laitteen halpenemisen ja sitä kautta suuremman menekin. Myöhemmin väritelevisio eskaloi entisestään television suosion kehitystä. Vaikka Saksa olikin osaltaan tekemässä pioneerityötä television katselun osalta, joskin hyvin tarkoitushakuisesti, muodostui Amerikan Yhdysvalloista kuitenkin television kehityksen mahtimaa.

1950 -luvulla televisio suorastaan tunkeutui yhdysvaltalaiseen olohuoneeseen. On arvioitu, että 1950 noin 10% Amerikan väestöstä olisi omistanut television. Kymmenen vuotta myöhemmin omistajia arvioitiin olevan 90% väestä (Peda.net 2008). Teknologia jatkoi kehitystään. Itse laitteesta on saatu litteän näytön myötä pienempi. Tosin tuumakoko on sitä myötä sitten suurentunut merkittävästi. Kehitys myös lähetystapojen osalta on jatkunut. Digi-TV ja myöhemmin IP-TV mahdollistavat huomattavan joustavuuden uusien palveluiden osalta aikaisempiin television iteraatioihin nähden.

Suomessa television suhteen on oltu ymmärrettävästi hieman jäljessä. Suomen ensimmäinen televisiolähetys lähetettiin 24. toukokuuta 1955. Yhdysvaltoihin verrattavaa markkinoiden penetraatiota Suomessa saatiin odottaa 1970 -luvulle asti. Myöhemmin toki ollaan pystytty olemaan jo kehityksen etulinjoissa esimerkiksi Digi-TV:n käyttöönoton kanssa

Kuitenkin television hegemonia -asema alkaa pikkuhiljaa murtua. Vaikuttaisi siltä, että vuosi 2012 olisi tarkoittanut television katselun huippua. Nytemmin television suosio on alkanut laskea. Katselijat eivät niinkään ole karanneet muiden medioiden pariin, vaan löytäneet vaihtoehtoisia kanavia katsella videokuvaa muualta.

2.2 Television keskeisiä ominaisuuksia

Television ensimmäinen myyntivaltti silloiseen kilpailijaansa elokuvateatteriin oli se, että sitä pystyi katsomaan oman kotinsa rauhassa. Asiakkaan ei tarvinnut

lähteä kenties pitkällekin matkalle kaupunkiin nähdäkseen jotain mielenkiintoista tai viihdyttävää. Alkujaan televisio on varmasti ollut myös statusesine. Myöhemmin tuotteen halpuus varmasti näytteli isoa osaa television suosion kasvamisessa. Jossain vaiheessa tuli väkisinkin halvemmaksi ostaa televisio kuin käydä elokuvissa. Kenties myös katseltavan materiaalin monimuotoisuus oli suurempaa televisioissa kuin elokuvissa. Myös silkka erilaisen materiaalin määrä vaikuttaa suosioon. Jos teatterissa pyörii sama elokuva vaikkapa 3:nä näytöksenä samana päivänä, samaan aikaan televisioista voi tulla sentään useita eri ohjelmia. Vaikkei televisiosta tullutkaan ohjelmaa kokopäiväisesti .

Yksi television valtteja on universaalius ja sitä kautta tietty yhteisöllisyys. Vaikkeivat aivan kaikki ihmiset katsokaan televisiota, niin merkittävä enemmistö niin tekee. Jos tarpeeksi iso osa väestöstä katsoo jotain ohjelmaa, niin siitä riittää seuraavalle päivälle sitten mukavasti puhuttavaa. Ohjelmaa voi mukavasti ruotia ja analysoida esimerkiksi vaikka työpaikalla kahvipöydässä kollegojen seurassa. Erikoisen hyvin soveltuvat keskusteluihin erilaiset kilpailut urheilu etunenässä. On mukava arvioida esimerkiksi eri julkkisten tippumisia eri kilpailuista. Aina vain mieluisampaa on keskustella urheilusuorituksista. Kukapa ei olisi esimerkiksi kironnut luokattomia tuomareita jääkiekon mm -kisoissa? Näin televisio luo keskustelunaiheita.

Yksi uudempi omianisuus televisiolle ovat uudet kortilla toimivat kanavapaketit. Kanavapaketeista maksetaan kuukausimaksu, jolloin voidaan avata ne kortilla katsottavaksi Digi-TV:n kautta. Sinällään kyllä on ihan perusteltua pyytää maksua tarkoin rajatun materiaalin katsomismahdollisuudesta. Useinhan nämä kanavat ovat keskittyneet jonkin tietyn teeman ympärille. Näin voidaan tuottaa materiaalia pienemmillekin markkinoille. Jos esimerkiksi golfia ei aivan valta-osa kansasta seuraa, voidaan sitä silti näyttää taloudellisesti tuottavasti urheilukanavalta. Menetelmästä tekee hankalan se, ettei haluaamansa kanavaa voida ostaa erikseen. Kanavat myydään käytännössä aina kanavapaketteina. Jos tahdot katsoa yhtä kanavaa, tulee sen mukana paketissa yleensä useita kanavia, jotka jäävät hyvin vähäiselle katsomiselle. Erityisen hankala on tilanne, jos haluttu materiaali on jaettu useampien pakettien kesken. Hyvänä esimerkkinä käy jääkiekko. Jos haluaa nähdä aivan kaiken jääkiekon (SM-liiga, NHL, KHL ja vielä

kansainväliset pelitkin) siinä ei tahdo kaksikaan kanavapakettia riittää. Näin ollen myös kustannukset nousevat kohtuuttomiksi.

Myös itse laitteen ominaisuudet ovat tärkeitä. Ohjelmasta ja kanavista riippumatta on muistettava, että televisio on ensisijaisesti vastaanotin. Nykyään Digi- ja IP -tv:n yleistymisen myötä vieläpä varsin joustavia sellaisia. Kenties television sisältö ei olekaan enään aivan niin kanavapohjaiseen materiaaliin rajattua.

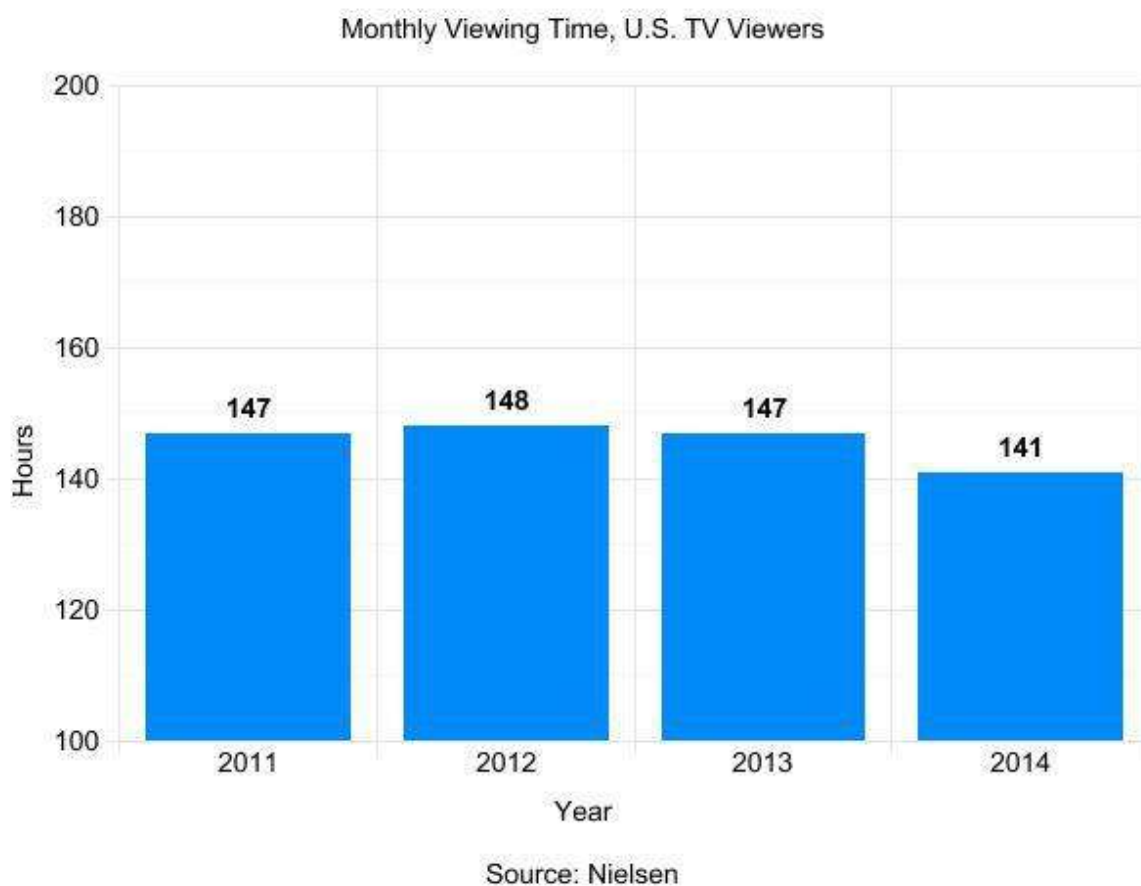
2.3 Television tulevaisuus

Televisio tulee menettämään katsojiaan. Se on jokseenkin varmaa. Uudet vaihtoehtoiset palvelut syövät luonnolliseen tapaan siivun television piirakasta. Hegemonian aika alkaa olla siltä osin ohitse. Hieman ahtaammiksi markkinat myös tekee globaalin kilpailun kasvu. Suuret amerikkalaiset studiot pystyvät valtamaan tilaa kanavien ohjelmistossa ympäri maailman. Näitä supersuosittuja sarjoja tuskin aivan ilmaiseksi saa ohjelmistoonsa. Silti nykyään on hieman vaikea niistä kieltäytyäkään. Kilpailutilanteen kiristymisen ja tuottojen kapeneminen johtavat mielestäni siihen että kanavien täytyy tiivistää ja keskittää omaa tekemistään.

Ei kaikki silti aivan silkkaa murheen alhoa ole. Tietäntyyppiset ohjelmat ovat paljon soveliaampia lähetettäväksi televisiosta kuin esimerkiksi katsottaviksi VOD -muodossa. Jalkapallo -ottelua voi katsoakin VOD:nakin, mutta silti suorassa lähetyksessä on joku ylimääräinen aspekti. Yleistäen voisi todeta, että suorat lähetykset, mitä ikinä sitten käsittelevätkään, olisi perinteisen television suurimpia valtteja.

Mikään ei tietenkään myöskään estä kanavia ottamasta uusia metodeja käyttöönsä. Näinhän toki onkin tapahtunutkin. On Katsomoa, Yle Areenaa ja muitakin esimerkkejä ihan kotimaastakin. Tällainen hybridimalli lienee tulevaisuudessa standardi -ratkaisu. Tosin mielenkiintoista on, miten ohjelmistojen jakoa halutaan painottaa. Eiväthän nytkään sentään aivan kaikki ohjelmat ole tarjolla VOD -muodossa. Pidättäytymällä lataamasta tiettyä materiaalia

nettipalveluun, voidaan asiakkaita ”pakottaa” television ääreen. Sopivan suhteen ja toimintatapojen muodostuminen ei liene aivan salamannopeaa toimintaa. Aika näyttää, miten kanavat haluavat toimia. Itse toivoisin mahdollisimman joustavaa palvelua.



KUVIO 1. Amerikkalaisia television katsojalukuja

3 NETFLIX

3.1 Netflixin historiaa

Netflix perustettiin Kalifornian Scotts Valleyssä 1997. Yrityksen perustivat Marc Randolph ja Reed Hastings. Molemmilla oli yritystaustaa jo ennestään. Itse asiassa osa yritykseen sijoitetusta alkupääomasta saatiin Hastingsin juuri myymästä edellisestä yrityksestä. Tarinan mukaan idea yrityksen tuli, kun Hastings oli joutunut maksamaan 40 dollarin sakkomaksun vuokraamastaan Apollo 13 elokuvasta, jonka palautus oli viipynyt.

Yritys aloitti toimintansa elokuussa 1997. Yritys vuokrasi aluksi elokuvia postin välityksellä normaalilla vuokramaksusysteemillä. 1999 yritys alkoi tarjoamaan palveluitaan kiinteällä kuukausimaksulla ja jo vuonna 2000 se luopui maksu per vuokra -systeemistään. Kiinteä tilaus kuukausimaksulla tarkoitti sitä, että siihen sisältyivät kaikki maksut postituksesta käsittelyyn. Palveluun kuului myös rajoittamaton laina-aika ilman viivästysmaksuja.

Tappiollisten alkuvuosien jälkeen, yritys pääsi plussan puolelle vuonna 2003. Yritys postitti miljardinnan DVD:nsä helmikuussa 2007. Samoihin aikoihin yritys myös alkoi siirtyä pikkuhiljaa fyysisten tuotteiden vuokraamisesta kehittämään VOD (Video On Demand) – palveluitaan. Strategiamuutosta voidaan pitää varsin hyvin ajoitettuna. DVD -levyjen näet myynti laski alle puoleen alkutasostaan vuodesta 2007 vuoteen 2012 mennessä.

Uudet VOD -palvelut muodostuivatkin yhtiölle todellakin varsinaiseksi jättiharppaukseksi. Heinäkuussa vuonna 2014 Netflix rikkoi 50 miljoonan tilaajan rajan. Vaikka ylivoimainen enemmistö yhtiön asiakkaista asuukin Yhdysvalloissa, toimii Netflix silti yli neljässäkymmenessä maassa. Amerikkojen mantereilla sekä Karibialla, Pohjoismaissa (joskaan ei Islannissa), Keski-Euroopassa, Britten saarilla, Australiassa ja Uudessa-Seelannissa.

Yhtenä palvelun läpilyönnin merkinä voidaan pitää sitä, että Netflix on alkanut hankkia listoillensa materiaalia yksinoikeudella. Netflix on hankkinut materiaalia,

joka ei ole nähtävissä muualla (ainakaan ennen DVD -boksien julkaisua) kuten vaikkapa sarjat House of Cards, Orange Is the New Black sekä Hemlock Grove. Paras esimerkki näistä lienee sarja House of Cards. Sarja on jopa saanut päätähtensä Kevin Spaceyn johdolla useita eri ehdokkuuksia ja merkittävien palkintojen voittojakin. Netflix olikin ensimmäinen VOD –palvelu, joka onnistui voittamaan Emmy -palkinnon.

3.2 Netflixin keskeisiä ominaisuuksia (VOD -palveluiden osalta)

Lyhyesti tiivistettynä VOD -palvelun voisi tiivistää siihen, että palveluntarjoajalla on tarjolla materiaalia, jota tilaaja saa katsottavakseen joko ilmaiseksi tai maksua vastaan erilaisiin päätelaitteisiin joko kaapelin tai internetin välityksellä. Se, miten palvelu käytännössä toteutetaan, onkin alusta mitä erilaisimmille toimintamalleille, joista kaikkia tuskin on edes kokeiltu saati edes haaveiltukaan. Suomalaisista VOD -palveluista tutuin lienee Yle Areena, joka näyttää (tai soittaa) ilmaiseksi osan Ylen tarjonnasta. Kyseessä ei ole maksumuuri vaan pikemmin se, ettei kaikki Ylen tarjonta ole nähtävissä Areenassa.

Netflixin tapauksessa toiminta perustuu tilaukseen ja kuukausimaksuun siten, että kun palvelu on tilattu, maksetaan siitä kuukausittain kuukausimaksu. Tilauksen voi purkaa milloin vain ilman sen kummempia ”karenssiaikoja”. Kirjoitushetkellä kuukausimaksu on halvimmillaan noin 8€ kuukaudessa ja ilmeisesti palvelua voi kokeilla alkuun kuukauden ilmaiseksi. Kalliimmilla kuukausimaksuilla saa liitettyä useampia laitteita palveluun yhtäaikaaisesti. Esimerkiksi tietokoneella voi pyöriä joku sarja samaan aikaan, kuin joku toinen katselee vaikkapa kännykällä jotain toista sarjaa. Joka tapauksessa palvelu on ennemminkin tilissä kuin itse päätelaitteessa kiinni. Näimpä vaikkapa reissuun lähdetessä voi aamulla katsella kotonaan sarjasta pari jaksoa, junassa vaikkapa läppärillä tai älypuhelimella muutaman lisää ja kenties vielä määränpäässä viimeiset paikallisella koneella. Yksi Netflixin keskeisistä strategisista linjauksista vaikuttaisi olevan sisällyttää mahdollisimman laaja kirjo päätelaitteita tukemaan ohjelmistoaan.

Netflixia on mahdollista käyttää tietenkin tietokoneilla. Toinen suuri laitekokonaisuus ovat älypuhelimet ja tabletit. Netflixä voi katsoa niin iOS – ohjelmistoa kuin Android ohjelmistoa käyttävillä laitteilla. Aivan ilmeisesti Netflix on myös käytettävissä erilaisilla ja eri valmistajien tekemillä Digi -TV:llä, digibokseilla, kotiteatterikokonaisuuksilla ja joillain DVD ja Blu-ray soittimilla.

Yksi hieman yllättävämpi tai ainakin vähemmän tunnettu päätelaite Netflixin (ja miksei muidenkin vastaavien palveluiden) käyttämiseen ovat erilaiset pelikonsolit. Itselleni oli hieman yllättävää ajatella pelikonsolia päätelaitteena muille palveluille kuin pelaamiselle. Tosin pienen tutkailun jälkeen selvisi, että niin sanotut seuraavan sukupolven pelikonsolit onkin kehitetty jo pikemminkin jonkinlaisiksi ”yleisviihdekeskuksiksi”, jotka sisältävät valmiuksia toimia päätelaitteina periaatteessa mille tahansa yleisemmälle medialle peleistä musiikin kautta elokuvaan. Sisällyttämällä mahdollisimman laaja kirjo erilaisia päätelaitteita palvelunsa käyttäjiksi Netflix pystyy varmistamaan mahdollisimman laajan penetraation kuluttajakuntaansa. Jos yleistettäisiin rankasti, voitaisiin todeta, että niissä maissa, joissa Netflix toimii periaatteessa, lähes jokainen talous voisi olla halutessaan Netflixin asiakas. Tällainen kattavuus mahdollistaa yritykselle varsin merkittävän potentiaalin kasvuun. Toinen miellyttävä puoli laitevalikoiman laajuudesta on siitä kumpuava joustavuus. Palvelun käyttäminen mobiilina on aivan ilmeinen esimerkki. Mutta myös stabiileimmille palveluille tästä syntyy etuja. Jos esimerkiksi palvelu on käytössä kaikilla suosituimmilla pelikonsoleilla, poistuu se tekijä tavallaan yhtälöstä uutta konsolia valitessa. Eräs esimerkki joustavuuden hyödyistä voisi olla myös se että jokin laite menee arkisesti rikki. Silloin olisi kuitenkin varsin mahdollista jatkaa katselusessiota jollain toiseella laitteella.

Eräs Netflixin, jos nyt ei uniikki erityispiirre, niin ainakin kilpailijoitaan korostetumpi suosittelukoodi, jota Netflix käyttää suosittelemaan katsojallilleen sarjoja ja elokuvia, joista nämä saattaisi pitää aiempien katsantojen ja arvostelujen perusteella. Suosittelualgoritmi on ilmeisen toimiva ominaisuus ja Netflix onkin ilmaissut suurta luottamusta siihen. 2006 Netflix jopa julkaisi kilpailun algoritmin parantamiseksi. Sille, joka onnistuisi lyömään Netflixin oman koodin, oli luvassa miljoonan dollarin palkinto. Vuonna 2009 eräs kolmesta eri tiimistä yhdistetty supertiimi onnistuikin palkinnon voittamaan. Kilpailun oli tarkoitus pysyä jatkuvana

ja alati kehittää algoritmiä. Kuitenkin vuonna 2010 yhtiö joutui lopettamaan ohjelman, koska kävi ilmi, että yhtiön kilpailijoille luovuttamasta datasta oli mahdollista tunnistaa yksittäisiä käyttäjiä. Kuitenkin hyvät suosittelut palvelun itsensä puolelta voivat nekin olla pieni kilpailuvaltti jos ne pystyy tekemään paremmin ja tarkemmin kuin kilpailijansa. Huomioitavaa tässä on toki myöskin se, että Netflix pystyy samalla keräämään hyvin arvokasta tietoa asiakkaittensa katsomistottumuksista. Tämän kautta heidän on esimerkiksi helpompaa suunnitella, minkälaista ohjelmistoa he kenties haluavat ottaa listoilleen tulevaisuudessa.

Netflixin toimintaan liitetään myös yleensä eräs markkinointikeino varsin kiinteästi. Vaikka kyseessä ei suoranainen ominaisuus olekaan, pitäisin sitä silti jossain määrin merkittävänä tekijänä Netflixin menestykselle. Netflix tarjoaa palveluaan ilmaiseksi kuukauden koeajaksi uusille asiakkailleen. Näin saadaan mukavasti uutta asiakasta jo puolittain koukkuun valmiiksi - ja vieläpä tavalla jonka ei luulisi pahemmin ärsyttävän kuluttajia. Aikana jolloin erilaiset mainokset ja markkinointitemput suorastaan pursuavat joka ovesta ja ikkunasta, keino markkinoida ärsyttämästä asiakasta voi luoda hyvinkin arvokasta hyvää tahtoa. Varsinkin tällaista tuotetta on helppoa suositella tutuille, ystäville tai kenties jopa työtovereillekin kokeiltavaksi. Näin tieto palvelusta leviää puskaradiossa kulovalkean tavoin. Eräs ominaisuus tässäkin tavassa markkinoida kuitenkin hieman särähtää omaa etiikantajua vastaan. Nimittäin palvelun tilaus jatkuu automaattisesti ilmaisen kuukauden kauden jälkeen. Tämä kaiketi on aiheuttanut monillekin ylimääräisen hienoisen rahanmenetyksen. Vaikka summa ei sinällään ratkaisevan suuri olekaan, pitäisin silti kohteliaana jonkilaista ilmoitusta kuukauden täyttymisestä, jossa samalla voisi hyväksyä tilauksen jatkumisen.

Pieneltä kenties tuntuva mutta siltikin merkityksellinen asia on myös se, että Netflix pystyy ylläpitämään ansaintamalliaan ilman turvautumista mainoksiin. Henkilökohtaisesti ainakin olen varsin kyltynyt nykyajan mainostulvaan kaikissa muodoissaan. Näin ollen mainoksettomuus on ehdottomasti plussa Netflixin pistesarakkeeseen. Henkilöstä riippunee sitten plussan koko. Vaikka mainosinho laskettaisiinkin subjektiiviseksi ominaisuudeksi, on niiden puutteesta objektiivistakin hyötyä siinä mielessä että asiakas pystyy katsomaan sarjaansa

keskeytyksettä. Joku irvileuka voisi huomauttaa tekevänsä eväitä mainostaukoisin, mutta siihen on kyllä todettava, että pause -nappi kyllä takaa taukoja juuri niin paljon kun kunkainenkin sattuu tarvitsemaan.

3.3 Eroavaisuuksia tavalliseen televisioon nähden

Mielestäni Vod-palveluiden suurin eroavaisuus, ja suurin valttikin, televisioon nähden on siinä, että asiakkaalla on paljon suurempi valta päättää katselukokemuksestaan. Asiakas voi päättää alkaa katsomaan suosikkisarjaansa vaikka keskellä yötä. Empä usko, että esimerkiksi MTV3 tarjoaa kovinkaan laadukasta ohjelmaa esimerkiksi vaikkapa kello 3 yöllä. Myönnettäköön, ettei keskelle yötä pahemmin varmaankaan olekaan kysyntää laatuohjelmistolle. Toisaalta kyllä sellaisia skenarioita silti on, jolloin katselu halua olisi epätyypillisille kellonajoille. Esimerkiksi voisi käydä vaikkapa tapaus jossa asiakas kärsii jetlagista keskellä yötä. Normaali arkeen löytyy paljon runsaslukuisempia ja pienempiä skenaarioita joissa olisi tarvetta pienelle joustavuudelle. Mitäpä jos keskustelu naapurin kanssa venyy niin että suosikkisarjasta jää alkupuolisko näkemättä? Tai mitäpä jos anoppi saapuu vierailulle kesken jakson? Tällaisissa tapauksissa pause- ja play -napit varmastikin todistavat hyödyllisyytensä. Toinen seikka missä asiakkaan kyky valita ja käyttää valtaa varmastikin käy mieluiseksi on siinä, että mitäpä jos asiakas haluaakin katsoa seuraavan jakson heti edellisen jakson perään tai kenties pitää jopa impromptu -maratonin suosikkisarjastaan. Nämä kaikki edellämainitut esimerkit voidaan niputtaa enemmän tai vähemmän termin joustavuus alle. Nykyisessä kiireisessä maailmassa kaikki joustavuus ja asiakkaan omat mahdollisuudet vaikuttaa siihen, miten tilaamiaan palveluita haluaa käyttää ovat hyväksi. Aivan kaikessa ei VOD kuitenkaan voi kilpailla suoran lähetyksen kanssa. Kaikki sellainen ohjelma joka on muodossa tai toisessa sidottuna aikaan on parhaimmillaan suorana lähetyksenä. Olkoonkin sitten vaikka urheilua, missikisat tai vaikkapa euroviisu -karsinnat.

Esimerkistä käyköön vaikka joku ratkaiseva jääkiekko-ottelu. Periaatteessa on mahdollista välttää saamasta tietoonsa ottelun lopputulosta jos sen haluaa katsoa myöhemmin. Käytännössä nykyisessä tietoyhteiskunnassa se on kuitenkin hyvin hankalaa. Tulos on jokaisessa lehdessä, uutisissa, teksti-tv:ssä ja mikä pahinta työkavereiden, kavereiden ja jopa tuiki tuntemattomienkin ihmisten huulilla. Peli, jonka lopputulos on etukäteen selvillä, menettää kyllä hyvin merkittävän prosentuaalisen osuuden jännityksestään. Ei olisi mikään ihme, vaikka jäisi koko matsi katsomatta tällaisessa tilanteessa. Toki voidaan myös esittää tiettyä yhteisöllisyyttä suoran lähetyksen eduksi. Onhan esimerkiksi euroviisuista kaiketi kahvipöytä -keskusteluksi useallakin työpaikalla niiden jälkeisenä päivänä. Tosin silloinkin se edellyttäisi lähes universaalia kiinnostusta. Näin ollen väittäisin, että nähdyn ohjelman yhteisöllinen vaikutus riippuisi ratkaisevasti siitä kuinka suuren massan se saa taakseen.

Katsantatavassa on myöskin varsin merkitävä ero. Kun televisiosta katsellaan monia sarjoja tavallaan yhtä aikaa jakso per viikko, katsotaan Netflixistä mielummin yleensä yhtä sarjaa kerrallaan. Katsoessa yhtä sarjaa kerrallaan kokemus lienee kokonaisvaltaisempi. Yksityiskohdat pysyvät paremmin mielessä kun tauot jaksoiden välillä eivät ole niin pitkiä. Samoiten eri sarjat eivät ”sekoitu” tällöin keskenään. Saatan toki olla väärässäkin. Ihan varmasti on niitäkin katsojia jotka pitävätkin vaihtelusta ja jotka jopa saattaisivat kyllästyä seuraamaan samaa sarjaa useita jaksoja kerrallaan. Itse kylläkin paljon mielummin syvennyn yhteen sarjaan kerrallaan. Voidaan myös sanoa että näin ollen sarjat voisivat myös vaatia katsojiltaan hieman enemmän. Jos onnisututaan vangitsemaan katsojan mielenkiinto niin kenties on mahdollista silloin myös pyrkiä hieman kunnianhimoisempiin kokonaisuuksiin. Esimerkkinä tällaisesta ”suursarjasta” käykööt vaikkapa The Wire (Langalla). Vaikka katselinkin sarjan aikanaan ekslusiivisesti, niin siltikin tahtoi olla hieman hankalaa muistella kaikkien sivuhahmojen rooleja tarinassa, nimistä puhumattakaan. Silti pitäsin sarjaa helposti yhtenä parhaista koskaan katsomistani. Enkä edes taida olla siinä mielipiteessäni aivan yksin.

3.4 Netflixin tulevaisuus

Netflixin tulevaisuuden suunnitelmien keskiössä näyttäisi olevan se, että Internet palvelut tulevat kasvattamaan markkinasuosuuttaan perinteisen television kustannuksella. Ilmeisesti tärkein syy tälle olisi juurikin perinteisen tv:n lineaarisessa luonteessa. Ihmiset eivät ole enää aivan niin innokkaita päästämään ”ulkoisten tekijöiden” vaikuttamaan heidän katselukokemuksiinsa. Nyt kun vaihtoehtoja onkin olemassa, ihmisillä on mahdollisuus valita erilaisista palveluista heille itselleen parhaiten sopiva vaihtoehto. Muutosta on aivan oleellisella tavalla tottakai mahdollistamassa myös teknologian kehitys. Internet yhteydet ovat yhä nopeampia ja yhä halvempia. Erilaiset päätelaitteet ovat yhä tehokkaampia ja halvempia. Varsinkin älypuhelimet ja tabletit näyttäisivät olevan hyvin kasvava markkina. Myöskin itse palvelut, kuten Netflix (mutta myös jo monet muutkin), kehittyvät ja monipuolistuvat.

Netflix tulee tulevaisuudessakin säilymään mainoksettomana. Myöskin kuukausimaksu tulee säilymään yhtiön ansaintamallina. Kuukausimaksu pyritään pitämään tarpeeksi alhaisena, jotta asiakkaiden olisi helppo niin tulla Netflixin asiakkaksi, kuin myös sitten säilyä asiakkaina tulevaisuudessakin. Tavoitteena on myös laajentaa näkyvyysaluetta nykyisestä jokseenkin globaaliksi vuoden 2016 loppuun mennessä.

Sisällön puolesta Netflix pyrkii tekemään palvelustaan mahdollisimman monipuolisen. Vaikuttaisi siltä, että ihmisten maut ovat hyvin monimuotoisia. Ihmiset pitävät hyvin erilaisistakin genreistä. Siitä huolimatta Netflix, joka suuresta koostaan huolimatta ei aivan jättäiläisten kastiin (kuten vaikkapa Google tai Amazon) ylläkään, joutuu se kuitenkin rajoittamaan ohjelmistoaan. Tavoitteena olisi löytää jokaiseen kategoriaan parhaat edustajat. Esimerkiksi kymmenistä toimintasarjoista ei näytetä joka ainoata, vaan niistä valikoidaan ”kerma päältä”. Netflix aikoo myös jatkaa uusien omien tuotantojensa tekemistä. Nämä sarjat tottakai näkyvät yksinoikeudella vain Netflixistä. Tässäkin Netflixin joustavuus antaa sille etulyöntiasemaa perinteiseen televisioon nähden. Sillä on aika puolellaan. Sen ei tarvitse kilpailla kaikkien muiden sarjojen kanssa samalla millään tietyllä hetkellä. Esimerkiksi ”lippulaiva -sarjaa” House of Cardsia aloitetaan vieläkin katsomaan uusien katsojien voimin joka päivä.

Erityistä huomiota Netflix tahtoo myös osoittaa niisanottujen ”totuuden hetkien” voittamiseen (Netflix 2015). Netflix ei kilpaile asikkaidensa ajasta tietenkään vaan muiden telesivion kaltaisten palveluiden kanssa vaan myös kaikkien muidenkin mahdollisten vapaa-ajan vietto mahdollisuuksien kanssa. Juuri sitä hetkeä Netflix kutsuukin ”totuuden hetkeksi”, jolloin asiakas päättää, mitä seuraavaksi tekisikään. Netflix haluaa tulla valituksi kaikkien muiden vaihtoehtojen joukosta. Netflixin täytyy olla sillä hetkellä miellyttävämpi vaihtoehto asiakkaalle kuin vaikkapa tietokone- tai konsolipelien, sanoma- tai aikakauslehtien tai minkä tahansa muun vaihtoehdon. Tätä miellyttävyyttä täytyy tukea kaikki Netflixin positivistiset ominaisuudet, omasta mielestäni joustavuus etunenässä.

Henkilökohtaisesti en näe mitään syytä sille, miksei Netflix voisi pystyä säilyttämään menestystään. Ja mikseipä jopa kasvattamaankin sitä. Näkisin Netflixin jo nykymuodossaan palveluna, jolla olisi mahdollisuuksia laajentua. Toki on otettava huomioon ettei Netflix ole vielä edes valmis (sikäli kuin mikään palvelu koskaan on valmis) palvelu. Sitä kehitetään jatkuvasti. Mielestäni sitä kehitetään oikeaan suuntaan.

4 TWITCH.TV

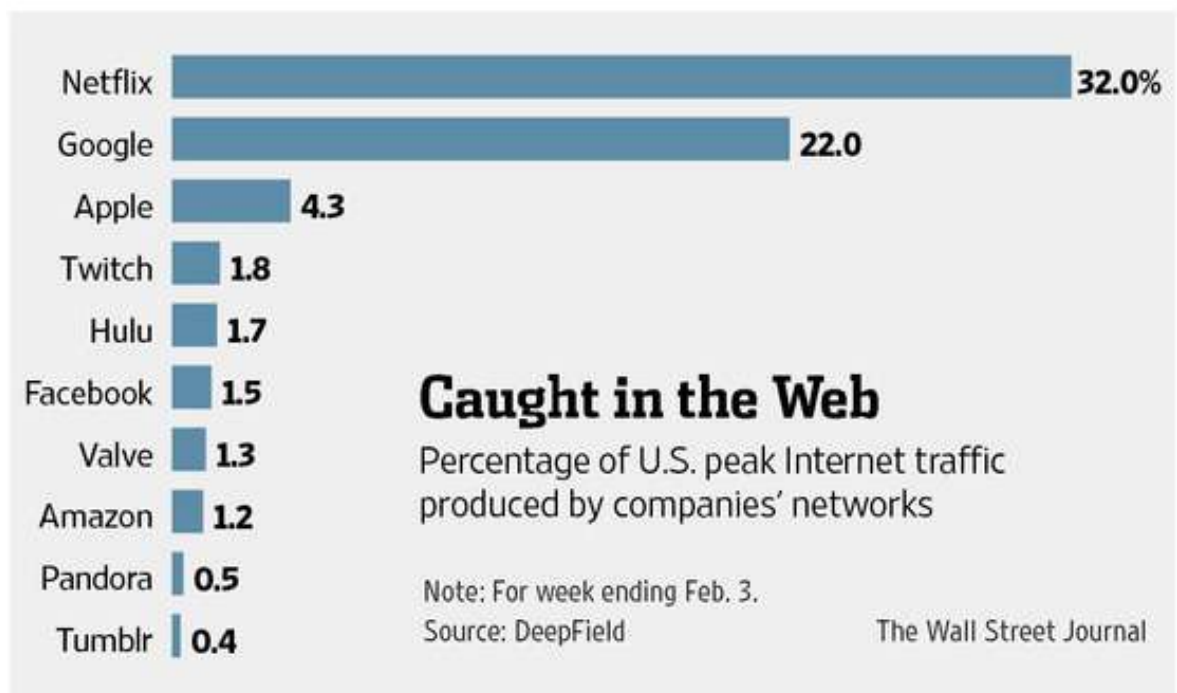
4.1 Twitch.tv:n historiaa

Twitch.tv ei alunperin syntynyt omana nimikkeenään, vaan pikemminkin erkani omaksi haarakseen emoyhtiö Justin.tv:stä. Justin.tv oli perustettu San Franciscon alueella vuonna 2007 perustajinaan Justin Kan, Emmet Shear, Michael Seibel ja Kyle Vogt. Aivan alkuperäisessä Justin.tv:ssä ei ollut kuin yksi kanava. Kanavalla saattoi seurata Justin Kanin elämää 24/7 -hengessä. Kan lopetti kuitenkin oman kanavansa varsin pian. Uudistuneessa Justin.tv:ssä kuka tahansa saattoi luoda oman kanavansa ja lähettää sitä kautta mitä moninaisinta materiaalia, kuitenkin hyvän maun rajoissa. Arkaluontoista tai mahdollisesti loukkaavaa materiaalia saattoi esittää yli 18 vuotta täyttäneille rekisteröityneille asiakkaille. Kuitenkaan varsinainen k18-materiaalia ei kuulunut Justin.tv:n valikoimaan vaan esimerkiksi pornografian lähettäminen oli palvelun ehtojen vastaista.

Twitch.tv erkani emoyhtiöstään vuonna 2011. Twitch.tv keskittyi erityisesti pelaamiseen, sen eri muodoissaan, elektroniseen urheiluun ja ylipäättään pelaamiseen elämäntapana. Näille ilmeisesti riittikin kiinnostuneita katselijoita. Twitch.tv kasvoi hyvin nopeasti. Jo vuonna 2013 se oli onnistunut jättämään ”vanhempansa” varjoonsa. Helmikuussa sitä pidettiin jo neljänneksi suurimpana Internet liikenteen aiheuttajana Yhdysvalloissa. Takanaan sitä pitivät ainoastaan Netflix, Google ja Apple. Saman vuoden elokuussa Justin.tv lopetettiin. Voimavarat haluttiin keskittää Twitch.tv:n kehittämiseen. 2014 alkoi myös kuulua huhuja Googlen halukkuudesta hankkia Twitch.tv omien lippujensa alle. Ilmeisesti kuitenkin asiaan liittyi mahdollisia hankaluuksia kartellin vastaisiin lakeihin liittyen. Googlen omistama Youtube kuitenkin tarjoaa jonkin verran samankaltaisia palveluita. Loppujen lopuksi Twitchin ostikin Amazon.com. Kauppasummaksi vahvistui varsin kunnioitettavat 970 miljoonaa Amerikan dollaria. Helmikuussa 2014 Twitch.tv ilmoitti jättäneensä nettiliikenteessä taakseen esimerkiksi Amazonin ja Facebookin (Twitch.tv 2014).

4.2 Twitch.tv:n keskeisiä ominaisuuksia

Twitch.tv on streamaus -palvelu. Sen kautta voi lähettää omia tekemisiään internetin myriadeille leegioille. Streamaus tarkoittaa sitä, että lähetetään multim mediasisältöä asiakkaille reaaliajassa. Kaikista helpoin vertaus vastaavankaltaiseen palveluun olisi rinnastaa streamaus television suoriin lähetyksiin. Sinällään streamaus terminä voi sisältää hyvinkin erilaisia tapoja. Skype -puhelu ja vaikkapa web -kameran livekuva jostain eläintarhassa ovat eräitä esimerkkejä näistä tavoista.



KUVIO 2. Amerikkalaista nettiliikennettä Helmikuussa 2014.

Twitch.tv:n peruspilareita ovat sen ilmaisuus ja katsomisen helppous. Ilmaisuus takaa hyvin matalan kynnyksen kokeilla ja käyttää palvelua. Mitä matalampi kynnyys sitä helpompaa on kerätä palvelulle mahdollisimman suuri käyttäjäkunta. Ilmaisuus toki auttaa katsomisen helppoutta, mutta tärkeä tekijä myös on se että katsoakseen streameja ei ole pakollista edes kirjautua palveluun millään tavalla. Sen kuin vain aukaisee haluamansa streamin ja alkaa katsoa. Tilin tekeminen toki mahdollistaa erilaisten ominaisuuksien käyttöönoton. Näistä ominaisuuksista tärkein lienee kyky ottaa osaa streamin chatiin ja näin ollen päästä mukaan streamaajan ja katselijoiden interaktioon. Twitch chat sinällään jo on lähes oma

”instituutionsa”. Chatit riippuvat streameista ja moderoinnin tasosta eri streameissa. Voidaan sanoa että eri streamien chateista voi löytää hyvinkin erilaisia sanoisiko ”chat -kokemuksia”.

Twitch.tv:n pääkäyttäjäkunta jakaantuu itse streamaajiin ja katselijoihin. Streamaajat toki sitten jakaantuvat vielä sanoisiko eri tasoisiin käyttäjiin. On esimerkiksi yksittäishenkilöinä toimivia ihan normaaleja ihmisiä, ammattilaispelaajia ja sitten taas ihan suurimuotoisempiakin studioita. Myös streamien koot vaihtelevat radikaalisti. Jossain streamissa saattaa olla vaikkapa 7 katsojaa ja toisissa kymmeniä tuhansia. Myös laatu heittelee ankarasti. Jotkut streamerit joutuvat tyytymään varsin vaatimattomaan kuvanlaatuun johtuen ihan heidän tietokoneidensa tehosta. ”Lisämausteena” saattaa olla kuvaa webbikameran kautta. Toisissa streameissa taas voi olla ihan oma tuotantotiiminsä todella rautaisella kalustolla, isännällä ja panelisteilla ja niin edelleen. Toisaalta taas on huomattava, ettei streamin hyvä tai huono laatu välttämättä ole tae katsojaluvuille. Huonolaatuisellakin streamilla voi olla paljonkin katsojia. Streamaajien persoonat merkitsevät todella paljon. Käytännöllisesti katsoen yleensä vähääkään seuratuimmilla streameilla on vähintään kelvollinen varustus ja kunnianhimoisimmat tottakai jopa investoivat parempaan laitteistoon parantaakseen streaminsa tasoa. Kaikista isoimmat katsojamäärät toki luonnostaan muodostuvat isoille tapahtumille. Dota 2 -turnaus vuonna 2014 sisälsi aivan täysin televisioproduktioon verrattavan tuotannon kaikkine höysteineen. Se onnistuikin rikkomaan miljoonan katsojan rajan. Tämä sinällään ei aivan ennenkuulumatonta ole, muttei nyt silti kovin yleistäkään.

Twitch.tv on siis ilmainen käyttää. Tuloja Twitch.tv saa siivuna mainostuloista. Yksittäisten streamaajien ei toki ole mikään pakkoa mainostaa mikälie eivät tahdo. Mutta jos he haluavat pieniä lisätienestejä, silloin toki mainokset ovat aivan validi keino. Mainostuloista Twitch.tv kerää oman osansa. Kirjaituneiden asiakkaiden on myös mahdollista tukea haluamiaan kanavia tilaamalla ne. 4.99 dollaria vastaan he saavat erinäisiä pieniä etuuksia streamista riippuen. Yleensä edut liittyvät chatiin saataviin uusiin emoteihin tai muihin pieniin etuuksiin. Tilaamatta jättämisestä ei käytännössä ole mitään haittaa, joten pitäisin tilaamista enemmän

lahjoitusluontoisena kuin erillisenä maksuna. Näistä tilauksista Twitch.tv kerää myös oman osuutensa päältä pois.

Twitch.tv keskittynyt pääasiassa pelikulttuuriin sen erilaisissa muodoissaan. Tämä markkina onkin suurempi kuin monesi tulee ajateltuakaan. Ja vieläpä monipuolisempikin. Vielä 90-luvulla voisi sanoa että peleihin liittyvä media koostui käytännöllisesti katsoen itse peleistä ja pelijournalismista lehtien muodossa. Sitten internetin suosion räjähdettyä mukaan tulivat tietenkin nettisivut. Nykyään palettiin kuuluvat esimerkiksi erilaiset Lets play -tyyppiset sarjat (joissa joku henkilö pelaa jonkun pelin läpi pilkottuina sopiviksi jaksoiksi YouTubeen), modaus -kulttuuri (jossa pelaajat muokkaavat pelien ominaisuuksia tai luovat omaa aivan uutta sisältöä) ja pelimusiikin nousu (pelimusiikista järjestetään jo konserttejakin). Pelaajat näyttävät olevan varsin kiinnostuneita kuluttamaan kulttuuristaan kumpuavaa sisältöä. Tässä Twitch-tv astuu kuvaan. Jos kerran Youtube -videoille on kysyntää, niin miksei silloin myös suorille lähetyksillekin? Toki riippuu itse peleistä, mitkä ovat soveltuvampia sarjaluontoiseen esitykseen tai sitten suoriin lähetyksiin. Katsojia toki kyllä riittää. Ehkä ratkaisevin esimerkki jolla voi todistaa Twitch.tv:n streamien suosiota on se että jotkut streamaajat pystyvät elättämään itsensä streamaamalla. Tällaista olisi ollut lähes mahdoton kuvitellakaan vielä 10 vuotta sitten. Ja vielä nykyäänkin se on aika hämmästyttävää, että ihmiset voivat pitää itsensä leivässä lähettämällä materiaalia siitä että pelaavat jotain peliä.

Pelikulttuurin ilmenemismuodoista voisi vielä puhua päätään nostavasta e-urheilusta. E-urheilu eli elektroninen urheilu ei ole sinällään mikään uusi keksintö, mutta vaikuttaisi että se alkaisi pikkuhiljaa tunkeutumaan myös suuren yleisön tietoisuuteen. Kaikenlaisia turnauksia on järjestetty jo pidemmänki aikaa, mutta lähinnä pienemmälle yleisölle lan -tyyppisissä tapahtumissa. Tällaisesta tapahtumasta varsin hyvänäkin esimerkkinä voidaan Helsingissä järjestettävää Assembly -tapahtumaa. Tapahtumien koko on omalta osaltaan ollut kriittinen rajoitin e-urheilun kasvulle. Laneissa pidetyissä turnauksissa on pääasissa palkintoina ollut tyypillisesti pelivälineistöä. Varsinaisen piristysruiskeen e-urheilu sai streamauspalveluista. Nyt voitiin lähettää kuvaa tapahtumasta myös kotikoneiltaan katseleville faneille. Ympäri maailman tottakai. Näin saatiin

kasvatettua fanikuntaa, fanikunnan myötä saatiin mainostuloja ja niin edelleen. Kehä ruokkii itseään. Tottakai mahdollistui myös järjestää turnauksia myös online muodossa. Pelejä voitiin pelata ilman streamaamistakin, mutta mikä tahansa urheilu tarvitsee aina kasvaekseen myös yleisön. Nykyään ehkä yleisin toimintapa suurimpien turnausten osalta on järjestää karsinnat online -muodossa ja sitten pitää turnauksen finaalit jossain lan tapahtumassa. Suuret turnaukset osaltaan tarkoittavat suuri palkintopotteja. Näin ollen on myös mahdollistunut ammattimainen pelaaminen. Toki pelaaminen oli ennenkin ollut ehkäpä sanoisiko vakavastiotettavaa amatööritoimintaa. Tarvittiin kuitenkin tietyn kynnyksen ylittäminen että päätoiminen pelaajius oli mahdollista. Nykyään Suomessakin on joitankin päätoimisia pelaajia, joskin määriä tuskin tarvii kovin monien käsien sormin laskea. Hyvänä esimerkkinä käynee edellämainittu viime vuonna järjestetty Dota 2 turnaus The International 2014. Turnauksen palkintopotti kasvoi loppujen lopuksi lähes 11 miljoonan dollarin suuruiseksi. Suomassakin e-urheilu on herättänyt jo jonkin verran kiinnostusta. Yle on lähettänyt Areenan kautta ja näyttänyt televisiostakin jonkin verran juuri Assemblyssä järjestettävästä CS:GO -turnauksesta materiaalia. Miten e-urheilu liittyy Twitch.tv:en? Twitch.tv:llä on käytännöllisesti katsoen lähes monopoliasema e-urheilun alustana. Vaihtoehtoisia alustoja kyllä toki on, mutta käyttäjiä niille sitten taas suhteessa varsin vähän.

Yksi keskeinen tekijä, ellei peräti keskeisin, ovat tietenkin itse ihmiset jotka streamaamista harjoittavat. Streamaajan persoona on ratkaisevia tekijöitä katsojien viihtyvyydelle. Mieluiselta streamaajalta voi katsella vaikka itseään vähemmän kiinnostavaakin materiaalia. Streamaaja luo omalla ulosannillaankin suoraan viihdyttävää materiaalia. Kolikon kääntöpuolella toki sitten henkilöt, jotka eivät sovi omaan pirtaan. Sillon mielenkiintoisestakin pelistä voidaan tuottaa katselukelvotonta materiaalia. Apuna tässä toki on streamaajien määrä. Samoilla peleilläkin on yleensä useita streamaajia joten vaihtoehtoja on. Itselleen on mahdollista löytää mieluista materiaalia, mutta joskus se voi olla haastavaa. Tietty runsaudenpula voi joskus iskeä. Joka tapauksessa on mahdollista löytää itselleen hyvinkin mieluisia streamaajia. Twitch.tv:ssä ei streamaajien ole pakko välttämättä yrittää aina tavoittaa mahdollisimman suurta katsojaskaalaa. Streamaajat voivat valita kapeamman siivun markkinoista, mutta silti saavuttaa suuria yleisömääriä

palvelun globaalin luonteen takia. Näin ollen he voivat räätälöidä streamiaan paremmin valitsemaansa kohdeyleisöä palvelevaksi.

Twitch.tv ei sinällään ole erityisen alustariippuvainen. Tietokoneet toki ovat yleisin katseluväline. Älypuhelimien puolella niin Androidille kuin iOS:llekin on omat sovelluksensa. Pelikonsoleista esimerkiksi Xbox One ja Playstation 4 toimivat alustoina Twitch.tv:lle. Alustojen kattavuus ei vielä aivan koko markkinaa ylitä, mutta tulevaisuus tuonee lisää vaihtoehtoja solkenaan. Mielenkiintoinen seikka on, että jotkut pelisuunnittelijat pyrkivät tekemään nykyään peleistäänkin suoraan mahdollisimman yhteensopivia Twitch.tv:n kanssa. Parhaimmillaan riittää, että pelin asetuksiin syötetään Twitch.tv:n tilin tiedot jonka jälkeen riittää napin painallus streamauksen aloittamiseksi. Streamaus onkin pelistudioille varsin oiva markkinointikeino. On suoranainen pr -lottovoitto saada joku suuri streamaaja streamaamaan peliä. Pienemmille indie studioille jonkun streamaajan mielenkiinnon herättäminen voi olla jopa aina keino markkinoida pelejään. On varsin kustannustehokasta saada suuria ihmisjoukkoja tietoiseksi tai kenties jopa kiinnostuneeksi pelistä yhden arvostelukappaleen hinnalla. Ongelmana toki on, että streamaajille satelee ehdotuksia mahdollisesti mielenkiintoisista peleistä. Siispä on edelleen tarpeen tehdä pelistään mahdollisimman mielenkiintoinen ja laadukas.

4.3 Eroavaisuuksia tavalliseen televisioon nähden

Streamaaja on käytännöllisesti katsoen koko ajan keskustelussa yleisönsä kanssa chatin kautta. Toki television puoleltakin tätä on jollain asteella kokeiltu. Itse pitäisin kylläkin jotain puolivillaisia visailuohjelmia varsin laimeina yrityksinä. Eivätkä yksittäiset twitter -viestitkään oikeen minusta täytä keskustelun tuntomerkkejä. Parhaimmillaan Twitch.tv:ssä streamaaja voi saada jopa neuvoja yleisöltään koskien pelattavaa peliä.

Aivan mahdollista ja hyvin suosittua on myös pelata fanien kanssa. Näin ollen keskustelu on jopa rakentavaakin jossain tapauksissa. Tunnetaan myös termi

Twitch Plays, jossa chatti päättää pelin kulusta ja tapahtumista. Kyseinen metodi on osoittautunut varsin suosituksikin. Missä joukko ihmisiä kokoontuukaan on aina mahdollista seurata hyvin vaihteleviakin tuloksia. Internetissä tämä jopa harmillisen usein ylikorostuukin. Pahimmillaan chat voi muodostua silkaksi myrkylliseksi kaaokseksi. Usein chatin miellyttävyyteen ja sitä kautta jopa suoraan streamin suosiin vaikuttavat hyvät moderaattorit. Moderaattorit ovat yleensä luotettaviksi osoittautuneita katselijoita, jotka ovat saaneet siitä hyvästä ”ylennyksen” luottamustoimeen. Moderaattorit valvovat että chatin sääntöjä noudatetaan. Rikkureille heillä on mahdollisuus antaa jäähyä tai sitte pahimmille pukareille jopa porttikieltoa chatiin. Toki on myös huomioita että katsojat ovat myös vuorovaikutuksessa keskenäänkin. Yleensä tiettyä streamiä päättyy seuraamaan enemmän tai vähemmän samanmielisiä ihmisiä. Tästä syntyy ainakin potentiaalista keskustelua ja sitä kautta myöskin yhteisöllisyyttä. Usein voidaankin sanoa varsinkin pitkäikäisempien streamien ydinkatsojakunnan olevan varsin sitoutunutta porukkaa.

Tuotantokustannukset asettavat myös eroavaisuuksia Twitch.tv:n ja perinteisemmän television välille. Siinä missä televisio tuotantoja ei aivan tyhjästä voi polkaista, niin streamaamisen aloittaminen Twitch.tv:ssä ei käytännössä maksa juuri mitään (toki oletetaan että on jo olemassa kelvollinen tietokone).

Streamiään varten kyllä kannattaa hankkia kunnollista kalustoa. Kunnollinen mikrofoni tuntuisi olevan varsin tarpeellinen. Joka tapauksessa kynnyks streamaamisen kokeilemiselle ei sinällään ole kovinkaan korkea. Maltilliset kustannukset antavat mahdollisuudet toiminnalle hyvin suurelle joukolle hyvin erilaisia ihmisiä. Streamaajat eivät myöskään ole sidottuja vain tietyn tyyppiseen materiaaliin. Jos streamaajia haluttaa niin he voivat aivan hyvin ja helposti vaihtaa streamattavaa peliä. Osa streamaajista on kyllä hyvin keskittyneitä johonkin tiettyyn peliin jossa ovat erikoisen hyviä. Tämä takaa Twitch-tv:lle silti varsin massiivisen joustavuuden. Kunhan vain löytää sopivan itseään miellyttävän persoonan streamaajaksi tai sitten jonkun itseä erityisesti kiinnostavan pelin tai parhaassa tapauksessa jopa näiden kombinaation, väittäisin että Twitch.tv:stä olisi mahdollista löytää mieluista materiaalia lähes kenelle vain edes etäisesti pelikulttuurista kiinnostuneelle.

Streamaajilla on täysi kyky kokeilla erilaisia vaihtoehtoja. Niin streamaamis tavoissa kuin itse sisällössä. Televisiossa on paljon hankalampaa muuttaa toimintaa ”lennosta”. Jotain hieman ei aivan niin suosittua sarjaa on paha poistaa ohjelmalistaolta kesken kauden ”tuosta noin vain”. Streamaaja voi todeta vaikkapa streamattuaan muutamia päiviä, että nykyinen sisältö ei kiinnostakaan hänen yleisöään. Televisiossa ei myöskään ole mitenkään järkevää keskittyä hyvin pieniin katsojakuntiin. Jossain vaiheessa jopa minimikustannuksilla esiintyy yhtälössä vaade että katsojia on oltava tarpeeksi suuri määrä, että toiminnassa olisi mitään järkeä. Samalla toki televisio kanavien on kilpailtava koko ajan muita kanavia vastaan katsojista. Tällöin myöskään minimilaatu tuskin on keinona kaikkein järkevin. Twitch.tv:ssä kilpailu ei ole näin kovaa. Toki katsojista kilpaillaan sinällään, mutta yleensä markkina on kuitenkin koko nettiä (tai ainakin Twitch.tv:tä) käyttävä ihmisjoukko. Katsojia kyllä riittää kaikille. Kilpailun keinona onkin pikemminkin streamaajien persoona. Kukin katsoja valitsee itselleen mieluisimman streamerin. Tokikaan streamaaminen ei ole ammattimaista toimintaa läheskään suurimmalle osalle streamaajia. Joku harrastelija saattaa olla aivan tyytyväinen 5 katsojan joukkoon, joiden kanssa hän voi olla hyvin kiinteässä vuorovaikutuksessa.

Twitch.tv ei myöskään ole millään tavalla aikaan sidottu samalla tavalla kuin perinteinen tv. Streami lähtee päälle napin painalluksella juurikin sillä hetkellä kun streamaaja niin tahtoo (vaikkakin tunnetaan tapauksia että streamin aukeaminen vahingossa on tuottanut streamaajille varsin noloja tilanteita). Streamaaja voi aivan hyvin aloittaa keskellä yötä session. Myöskin streamien pituus on aivan streamaajan tahdosta riippuvainen. Joskus streamaajat ovat pitäneet hyvinkin pitkiä streameja joko hyväntekeväisyystarkoituksiin tai sitten vain aivan huvikseen tai haasteeksi itselleen. 24 tunnin streameja tulee aika ajoin vastaan ja ovat jotkut uskalikot venyttäneet rajojaan vielä pitemmällekin. Käytännössä on syytä luoda toimintaansa jonkinlaista jatkuvuutta ja säännönmukaisuutta.

Useimmilla suuremmilla streamaajilla on jonkunlainen aikataulu olemassa. Vaikuttaisi siltä, että katsojien olisi hyvä tietää milloin ohjelmaa kenties olisi luvassa. Viisainta on myös sovittaa streaminsa siten, että katsojakunnasta suurin osa saadaan järjellisesti mukaan. Kenties ei ole järkevintä ajoittaa streamiään

siten, että suurin osa katsojista on silloin juuri sikeästi unessa. Globaalit markkinat vaikuttavat aikatauluihin. Esimerkiksi vaikkapa australialaisten fanien voi olla hyvinkin vaikea seurata Euroopasta tai Amerikasta käsin operoivia suosikkejaan ilman erikoisjärjestelyjä. Twitch.tv mahdollistaa kuitenkin mukavasti joustavuutta, että aikataulu -asioita voidaan hyvinkin sopia ja sovitella mahdollisimman monia suosiville kannalle. Kenties ne australialaiset saattaisivat saada oman spesiaalisessionsa tai jotain vastaavaa.

4.4 Twitch.tv:n tulevaisuus

Twitch.tv:llä on tulevaisuuteensa nähden kyllä suorastaan runsauden pulaa erilaisista vaihtoehtoista miten se haluaa kehittyä. Mielestäni ei ole liioiteltua todeta että Twitch.tv on auraamassa uusia uria tulevaisuuteen nähden. Streamaaminen eri muodoissaan tulnee kasvamaan joka tapauksessa. Twitch.tv toistaiseksi suosituimpana alustana tulee ainakin jokseenkin määrittämään streamaukseen yleisesti liittyviä toimintamalleja. Esimerkiksi kilpailevien alustojen on paha lähteä pyytämään kovin mittamia maksuja palveluistaan, jos suurin kilpailija mahdollistaa samojen palveluiden käytön ilmaiseksi. Ainoa mahdollisuus tällaiseen toimintaan olisi se, että tarjottu palvelu tai materiaali olisi laadullisesti aivan ylivertaista.

Suuri kysymysmerkki on se, jatkaako Twitch.tv edelleen keskittymistään erityisesti pelikulttuuriin vai tuleeko se laajentamaan skaalaansa myös muihin aihepiireihin. Periaatteessa kuitenkin lähes kaikenlaiselle streamaukselle olisi varmasti jonkinlaista kysyntää kunhan idea saadaan lyötyä suuren yleisön tietoisuuteen. Vaikkapa jokin kokkaus streami voisi toimia erittäinkin hyvin. Yleisö voisi esittää tarkentavia kysymyksiä chatin kautta. Tai kenties jopa vaikuttaa siihen millaista ruokaa milloinkin olisi valmisteilla. Kenties itse Twitch.tv halutaan pitää keskittyneenä pelisisältöön, mutta ehkäpä rinnalle tuodaan joku yleisempään streamaukseen tarkoitettu alusta. Mikseipä olisi aivan mahdollista tuoda Justin.tv:tä takaisin manan majoilta uudelleen organisoituna ja ideoituna. Joka

tapauksessa aika on kypsä laajemmalle streamaustarjonnalle. Aika näyttää miten Twitch.tv haluaa asian kanssa menetellä.

Twitch.tv tulee varmasti myös laajentamaan yhteensopivuuttaan erilaisten laitteiden ja ohjelmistojen kanssa. Varmasti tarkoitus on tuoda streamaus mahdollisimman monien pelaajien ja katselijoiden ulottuville. Markkinoita pyritään penetraamaan maksimaalisella teholla. Uusimmista ja merkittävimmistä konsoleista molemmat PlayStation 4 ja Xbox One ovat yhteensopivia Twitch.tv:n kanssa. Ylipäättään aina tapaus, jossa laite ei haluaisi käyttää Twitch.tv:tä, jonka osaan ajatella, olisi tilanne jossa haluttaisi lanseerata Twitch.tv:lle kilpailija. Varsin mahdollista ja tulevaisuudessa jopa todennäköistäkin, mutta tällä hetkellä Twitch.tv:n valta-asema on kyllä hyvin vakaalla pohjalla. Uusista peleistä monista pyritään tekemään mahdollisimman helposti streamattavissa olevia. Käytännöllisesti katsoen liittämällä oman Twitch.tv tilinsä peliin streamaamisen voi aloittaa yhdellä napin painalluksella. Yleisesti ottaen on takana on ajatus mahdollisimman laajan näkyvyyden saaminen. Pelistudiot saavat lähes ilmaista mainosta, konsolintekijät omalle laitteelleen positiivista kuhinaa, Twitch.tv ja streamaajat katsojia, katsojat saavat arvokasta tietoa heitä kenties kiinnostavista peleistä tai laitteista ja tottakai ihan silkkää viihdettä. Syntyy moniulotteinen ja -säikeinen symbioosi joka hyödyttää kaikkia.

Twitch.tv elää streamaajista. Näistä ei tulevaisuudessa tulne pulaa olemaan. Ensimmäiset ”pioneerit” ovat näyttäneet tietä, miten streamaamista voi harjoittaa. Joko harrastuspohjalta tai parhaimmillaan jopa ammattimaisesti. Ajan kuluessa streamaamista ei enää kenties pidetä niin käsittämättömänä kuin miltä se nykyään vaikuttaa ja ihmisillä on matalampi kynnys kokeilla sitä. Nykyään on jo olemassa eräänlaisia yhteenliittymiä, joihin kuuluu useampia streamereitä jotka sitten auttelevat toisiaan erinäisin keinoin. Tätä ideaa projisoidessa eteenpäin tulee mieleen, miksei myös Twitch.tv:ssä voisi olla kanavia? Voisi olla kaupallisesti johdettuja yrityksiä, jotka palkkaavat mielenkiintoisiksi katsomiaan streamereitä tiimiinsä ja sitten kenties mahdollistaisi näille korkealaatuista streamiä erilaisilla tuotannon keinoilla. Kenties toiminnan kaupallinen tuottavuus ei aivan vielä tällä tasolla ole, mutta aina jossain vaiheessa, kun joku markkina käy tarpeeksi suureksi, isot liikemiehet alkavat tuumailla, miten siitä saisi revittyä tuottoa irti.

Orgaanisimmin tämä kaiketi tapahtuisi pikemmin itse streamereiden taholta, jotka tekisivät keskenään toistensa kanssa jonkulaaisia yhteistyö sopimuksia.

Twitch.tv on jo nyt osoittautunut jopa varsin dominantiksikin menestystarinaksi. Tulevaisuus näyttää valoisalta. Yrityksellä on kaikki ainekset ja mahdollisuudet olla luomassa uutta tapaa nauttia videomuotoisesta viihteestä. Twitch.tv:llä on aivan erilaisia vaihtoehtoja miten he haluavat lähteä kehittämään palveluaan ja toimintaansa. Tällä hetkellä on hyvin vaikea nähdä tilannetta, jossa Twitch.tv onnistuisi jotenki hajottamaan menestyskonseptinsa. Itse odotan mielenkiinnolla, mitä tuleva tuo tullessaan.

5 Tulokset ja pohdinta

Ensimmäiseksi on todettava, että perinteinen televisio joutuu luopumaan lähes kiistattomasta valta-asemastaan. Uudet metodit ja palvelut tulevat pirstomaan markkinaa. Itse piirakka tuskin juurikaan ainakaan pienenee, mikseipä kenties jopa kasvaisi, mutta jakajia sille tulee lisää. Perinteisen television rinnalle nousee uusia vaihtoehtoisia palvelunmuotoja.

Ihmiset kaipaavat palveluihinsa joustavuutta. Juuri tämän takia VOD –palvelut tulevat olemaan mieleen kansan syville riveille. Ihmiset haluavat varata itselleen päätöntävallan, miten ja milloin katselevat ohjelmia. Toisaalta tämä ei päde aivan kaikenlaiseen ohjelmaan. Erilaiset kuten vaikkapa uutiset ja eritoten erilaiset urheilutapahtumat ovat edelleen parhaimmillaan reaali-ajassa nautittuina. Voisikin nähdä, että erilaiset sisällöt sopivat parhaiten erilaisiin palveluihin. Esimerkiksi vaikkapa sarjojen katsominen Netflixin kautta ei oikeastaan ole lyötävissä perinteisen television keinoin. Todennäköisesti tulevaisuudessa tullaankin valitsemaan käytetty palvelu sen mukaan, miten hyvin se sopii käyttäjän tarpeeseen.

Oletan, että markkinat tulevat globalisoitumaan. Netflixin kaltaiset palvelut voivat aivan helposti tarjota laatusarjojaan lähes mihin valtioon vain haluavat ympäri maailmaa. Myös streamaus on perusluonteeltaan globaalia palvelua. Toinen markkinoita laajentava seikka on tuetun laitekannan universalisoituminen. Tulevaisuudessa käytetyn laitteen ei sallita sanella mitä palveluita sillä voi käyttää. Kaikki isot palvelut haluavat tuen mahdollisimman laajalle laite valikoimalle.

Tässä vaiheessa lienee hyvä todeta, että IP-TV on jo nyt täysin kykenevä kokoamaan kaikki nämäkin palvelut yhteen saman päätelaitteen alaisuuteen. Mikään ei estä katselemasta Netflixia tai Twitch.tv:tä IP-TV:n kautta. Ehkä suurin yksittäinen asia, joka valkeni minulle opinnäytetyötä tehdessä olikin se, että tulevaisuudessa termi televisio ei enää tarkoitakaan kiinteästi perinteistä kanavien tuottamaa sisältöä. Jos ”katsotaan televisiota”, on palvelun muodolle useitakin

erilaisia vaihtoehtoja. Televisiosta tuleeikin mielestäni selvemmin päätelaite, jota voi sitten käyttää vaikkapa Netflixin katseluun.

Mitä tulevaisuuden ennustamiseen tulee, niin aina tulisi myös kaikesti yrittää ”odottaa odottamatonta”. Tällä tarkoitan sitä, että näinäkin hetkinä on varmasti valmisteilla useita laitteita ja palveluita, joilla voi olla hyvinkin kauaskantoista merkitystä televisionkin kehitykseen. Esimerkiksi pelien puolella uskotaan Oculus Riftin ja muiden virtuaalitodellisuus lasien mullistavan peliteollisuuden. Mikseivät ne sopisi myös television katselun instrumentiksi?

Mitä omaan suoriutumiseen opinnäytetyöstä tulee, niin voisi todeta, etten ole aivan täysin tyytyväinen tuloksiin. Monet seikat olisivat antaneet mahdollisuuksia laajempaankin käsittelyyn. Ehkäpä työstä sinällään tuli hieman ”harrastelijamainen”. Tästä huolimatta olen varsin huojentunut, että työ kuitenkin valmistui.

LÄHTEET

Netflix. 2015. Netflix Long Term View. Www-dokumentti. Saatavissa <http://ir.netflix.com/long-term-view.cfm> . Luettu 14.4.2015.

Peda.net. 2008. Television nousu ja kehitys massaviihteen muodoksi. Www-dokumentti.Saatavissa http://www.peda.net/verkkolehti/kuopio/10/klassikanhistoria?m=content&a_id=45 . Luettu 12.4.2015.

Time. 2015. Fewer People Than Ever Are Watching TV. Www-dokumentti. Saatavissa <http://time.com/3615387/tv-viewership-declining-nielsen/>. Luettu 17.4.2015.

Twitch.tv 2014. Twitch is 4th in Peak US Internet Traffic. Www-dokumentti. Saatavissa <http://blog.twitch.tv/2014/02/twitch-community-4th-in-peak-us-internet-traffic/>. Luettu 4.4.2015.